



FAQ32 : Comment utiliser la commande BATCHFIX pour réparer mes fichiers endommagés

La commande \BATCHFIX (accessible via Fichier>> Outils de gestion de fichier >> Fixer les traitements de lot) permet de réparer les fichiers endommagés.

Comment reconnaître un fichier endommagé?

- impossibilité d'ouvrir le fichier, ce qui provoque parfois un arrêt d'ARC+.
- possibilité de l'ouvrir mais problème lors de conversion dans d'autres formats, problèmes de visualisation dans certains modes, difficulté lors de jonction, d'ajout d'ouverture... pour résumé, vous rencontrez des difficultés avec le fichier (et vous rencontrez de nombreux arrêts d'ARC+).

Vous pouvez alors décider de réparer :

- (A) soit plusieurs fichiers contenus dans un dossier.
- (B) soit un seul fichier.
- (C) soit le modèle actuellement ouvert dans ARC+ (possible seulement si vous pouvez ouvrir le fichier ce qui n'est pas toujours le cas).



Avant de lancer une réparation :

Toujours prendre le temps de faire une copie des fichiers/dossiers d'origine en cas d'erreur humaine ou matérielle.

Explication des options de base :

(1) Cette option permet de corriger la base de données et ses attributs lorsqu'ils sont corrompus.

(2) Cette option corrige la longueur des arcs de couleur = 255, type = 0, longueur=0 qui rencontrent des problèmes d'affichage.

- (3) Si vous rencontrez des problèmes avec le paramètre castShadows.
- (4) Si vous rencontrez des problèmes sur les groupes (par exemple une ou plusieurs entités ne sont plus rattachées à leur groupe).
- (5) Si vous rencontrez des problèmes sur les solides complexes (par exemple problème d'alignement des faces).
- (6) Si vous rencontrez des problèmes de visualisation dans le render : vous pouvez voir des entités que vous aviez effacées.
- (7) Si vous rencontrez des problèmes de visualisation de polymesh dans le render : vous voyez les entités dans la mauvaise position
- (8) Si vous rencontrez des problèmes sur de visualisation les murs.

Si vous ne savez pas exactement quelle option choisir , vous pouvez sélectionner toutes les options dans la "Liste des outils de réparation"

Option supplémentaire : Cette option n'est à utiliser qu'en dernier recours, c'est à dire si vous n'arrivez toujours pas à ouvrir le fichier après avoir tenté les options précédentes.

(9) Cette option permet l'effacement de toutes les entités polymesh du projet, donc vous perdrez toutes les entités venant de fichiers importés de SketchUp, 3ds and fait avec

\POLYCRT.